The Bard's Tale II

4/1988

Das Spiel

„The Destiny Knight“ ist der Titel eines der schwersten Programme überhaupt. Grund genug, die ASM-Kopfnuss darauf zu hetzen. Was ist das Ziel des Spiels? Nun, dazu die Story: Der finstere Lagoth Zanta (ein Archmage) klaute den friedenbringenden „Destiny Wand“, einen Zauberstab, der in einem geheiligten Berg ruhte.

Der fiese Archmage zerbrach den Stab in sieben Teile, und um die Möglichkeit der Rettung eines einzelnen Teils (und dann am besten gleich aller) auf ein Minimum zu beschränken, versteckte er sie in sieben Todesfallen („Death Snares“). Diese Todesfallen sind Räume, die in den schon vom ersten Teil der Trilogie bekannten Dungeons existieren. Meistens muß man jeweils einen Fürsten Lagoths besiegen, um zum jeweiligen Teil des Stabes zu gelangen, doch dazu später mehr.

Die sieben Teile des Zauberstabs

Kommen wir erst einmal zum Unvermeidlichen, der wichtigsten Entscheidung von „Bard‘s Tale II“: Zur Charakterwahl. Hier empfiehlt es sich, genauso wie in BT 1 vorzugehen (denn das sollte man vorher schon mal gespielt haben!). Anstatt eines Rogues sollte man lieber einen dritten Mitspieler mitnehmen, was man später sehr zu schätzen wissen wird. Die Kopfnussparty sollte also so aussehen: 0. Paladin; 1. Monk; 2. Special Member (falls man schon einen LVL 7 Conjurer hat: „INSL“!); 3. Bard; 4-7. Magier. Das Land des Barden ist viel umfangreicher als bei BT 1: Sechs Städte, 25 Dungeons mit mehreren Levels und die Wildnis. Diese Wildnis ist 45 x 35 Felder groß. In der umfangreichen Anleitung ist zwar eine Karte dabei, aber es gibt doch viele Besonderheiten: Zum Beispiel lebt hier auch der „Sage“, eine sehr wichtige Figur. Den Sage kann man nämlich über spezielle Items ausfragen – natürlich nur gegen Entgelt. Er verlangt für Itemfragen jeweils 500 Goldstücke.

Später wird man ihn auch mal über andere Dinge befragen müssen, wie zum Beispiel Dungeonnamen, wofür man schon ganz schön happig blechen muß.

Man startet in der Stadt Tangramayne, einer (wie übrigens alle anderen auch) sehr friedlichen Stadt, wo auch gleich der erste Dungeon wartet: Das Dark Domain! Der Dark Lord hat nämlich die Töchter des regierenden Königs entführt und verschleppt. Die Aufgabe ist also klar: Rein ins Dungeon, den Dark Lord besiegen, die Prinzessin mitnehmen. Danach wieder raus aus der Höhle und einen fetten Experience-Bonus kassieren. Aber halt, warum so einfach? Es geht auch schwerer: Wo ist das Dungeon überhaupt? Viele meiner Rollenspielkollegen hatten das nicht gewußt! Es liegt in der Hütte, die der Gilde genau gegenüberliegt, also in der Mitte der östlichsten Häuserreihe der Stadt. Hier trifft man den königlichen Hofwizard, der einem die ganze Story noch einmal verklickert. Die ersten beiden Levels sind easy, aber Nummer drei und vier haben's in sich! Übrigens ist im ersten Level ein wichtiger Hinweis versteckt: „Play for the last Double Doors!“.

Was es mit diesem auf sich hat, folgt sogleich. Im zweiten Level ist der zweite Teil zur Lösung und zur Rettung der Prinzessin. Die „Geflügelte“! Die Winged Creature trifft man bei 5N/12E nach SCSI-Spruch. Diese braucht man wiederum für eine Aufgabe im vierten Level. Hat man das Portal zum dritten Level gefunden, so hat man hier nun die Aufgabe, vier versteckte Botschaften zu finden, um die Treppe ins letzte Level freizugeben. Diese vier Botschaften muß man in ein Wort fassen. Kurz: „PASS“ ist die Lösung. So ist man dann im vierten Level und (hoffentlich ist die Winged Creature dabei!) sucht die Double Doors.

Um zu ihnen zu gelangen, muß eine Bodenlücke überquert werden, was nur mit der „Miss Flatter“ funktioniert. Bei den doppelten Türen ist der Barde gefragt: Er soll nämlich in die Tuba blasen, und zwar den letzten, den siebten (sieben – die vollkommene Zahl ...). Nun besiegt man ein paar Felder weiter den Dark Lord, wirft den Vogel aus der Party, läßt stattdessen die Prinzessin beitreten (häßliches Ding) und verläßt dann die Höhle. Hat man dieses „Ritual“ vollzogen, bevor die Charaktere in der 13. Stufe sind, winkt wiederum ein fetter Experience-Bonus. Im zweiten Level war zu lesen: „Ask bearded on the Tombs!“. Was damit gemeint ist, muß ich ja wohl niemandem erklären. „Blow the Horn!“. Wir sind nun im Begriff, den ersten Teil des Schicksalsstabes sicherzustellen! „The Tombs“ ist der Name des ersten Snaredungeons. Ich gehe ab jetzt wie folgt vor: Ich werde jedes Snaredungeon stichpunktartig erklären, da ansonsten das übliche Kopfnußmaß gesprengt wird. Aber wir kommen dabei trotzdem nicht um einige Erläuterungen herum. Also: Die Tomb ist eine dreilevelige Höhle mit nur wenigen Besonderheiten:

1. The Dead King
2. Masterkey
3. Snare 1

Ansonsten findet man hier im ersten Level neun magische Gegenstände und Worte, die für das letzte Snaredungeon vonnöten sind. Die Tombs sind in Ephesus

auffindbar, und zwar in einem Tempel. Man sollte übrigens jedes Dungeon sofort kartographieren, damit man sich später besser zurechtfindet. Im ersten, noch relativ leichten Level wird man einmal nach einem Dorf gefragt, das mit „P“ beginnt. Die Antwort ist offensichtlich, denn man muß nur einen kurzen Blick auf die der Anleitung beiliegenden Wildniskarte werfen. Ins zweite Level wird man teleportiert, wenn man die große Halle im Norden (kartographieren) näher untersucht. Nun wird es schon interessant. Am Ende eines langen Ganges findet man den Schlüsselmagier, der einem den Masterkey für 50.000 Goldstücke andrehen will. Am Ende eines weiteren Ganges „lebt“ „The dead King“. Ihn muß man besiegen, da er der „Evil Lord“ dieses Dungeons ist. Nach kurzer Suche findet man die Stairs ins letzte Level.

Geht man hier von der Treppe aus nach Norden, ist man in einem Türlabyrinth, an dessen Ende ein Magier nach einem Stab fragt (Antwort: OLD). Eine Tür weiter wird man in Snare-Nähe teleportiert, wo am Ende eines langen Ganges die erste Todesfalle lauert. Sie wird von „Cloudy Face“ geführt. Ihr muß man den alten Warrior leblos zeigen (vorher vom Toxic Giant töten lassen), wonach die Tür zum ersten Ausgang und somit zum ersten Wandteil freigegeben wird. So, das wäre geschafft. Nachdem man ein Dungeon hinter sich gebracht hat, sollte man immer zum Sage gehen und ihn über das nächste befragen (FANSKAR, DARGOTH, MAZE, OSCON, CRYPT, DESTINYSTONE).

Fanskar's Castle liegt in der Wilderness. Es ist nur ein Level, aber doch ganz schön schwierig. Hier ist nämlich eine große Fläche, in der Darkness und Anti-Magie wüten. Man geht einfach von der Treppe aus ein paar Schritte nach vorne, und schon ist man da. Nun weiter geradeaus, bis man anstößt. Jetzt so weit nach rechts gehen, bis man zu einer Tür gelangt. Nun kann man wieder zaubern und macht sich auf die Suche nach der Snare 2. Einmal teleportieren, durch ein paar Räume, einen längeren Gang entlang, und schon ist man da. Doch kurz vor der Falle muß man noch Fanskar besiegen, außerdem einen Magier mit der Entfernung 90 und einen Freund des Wizards (einen Drachen). Tötet man diese, ist ein Feld weiter die Snare 2. Hier ist es easy. Man geht einfach in die linke Tür, und schon ist es geritzt. Nun nur noch aus dem Dungeon gelangen und fertig.

Nummer drei in der Reihe ist Dargoth’s Tower in Philippi, eine „Fünf-Level-Todesfalle“. Dargoth, ein Magier höchster Klasse, soll der Stärke nach mit Mangar aus BT 1 gleichziehen (da kann man nur ahnen, was da alles auf einen zukommt ...). Die ersten beiden Levels sind sozusagen unwichtig, man kann sie aber trotzdem mal ansehen (kostet ja nichts ...). Diese kann man per „APAR“-Spruch überspringen und sofort die dritte Etage in Angriff nehmen. Hier ist es schon mal relativ schwer, gegen alle Monster zu bestehen (kleiner Tip: Besiegt man eine Horde von „AXEMEN“, winkt ein fetter Geld- und Experience-Bonus). Die drei Worte der Weisheit müssen gefunden werden, um weiter nach oben zu gelangen. In Reihenfolge: „Earth“, „Compassed“ und „Fountain“. Im vierten und fünften Level jedoch müssen zehn (!) Wärter gefunden werden, um den Weg zur Todesfalle 3 freizumachen. Die Treppe zum fünften Level befindet sich in einem großen Darkness-Feld.

Die zehn Worte, (frei aus dem Englischen übersetzt): „Wasser“, „Lüge“, „Sklave“, „Gold“, „Feind“ (hier: Hater), „Haushahn“, „weit“, „früh“, „Barde“ und „Frauen“. Die Snare löst man, indem man durch ein Labyrinth geht, an dessen Ende eine lebendige Statue jedem Partymitglied einen Dolch gibt (vorher „Havok“ eingeben), mit denen man zum Snaremaster geht und dann in unmittelbarer Nähe eine Tür auftaucht, durch die man (was sonst?) Teil Nummer drei des Zepters erhält. Damit wäre also auch diese Seite des Destiny Knight-Buches umgeblättert.

Nummer vier ist in der „Maze of Dread“ in Thessalonica. Hat jemand Lust „Mission Elevator“ zu spielen? Ja? Dann sind Sie hier genau richtig (kein Scherz).Jedes Level ist durch einen Aufzug (Elevator) miteinander verbunden! Im zweiten Level befindet sich das legendäre „Sword of Zar“. Man bekommt es, nachdem man im zweiten Level einem Magier die Antwort „DER“ gibt. Das dritte Level ist das Zuhause von „Graphnar Fist“, einer Gruppe von Elitekämpfern, die man auf dem Weg zur Snare 4 unbedingt besiegen muß. Ansonsten findet man hier noch den Kommandanten dieser Krieger (ihn trifft man am Ende eines langen Ganges, indem bei jedem Schritt ein Teil der Magic Points abgezogen wird). Gegen ihn muß man also ohne Magie zurechtkommen. Gelangt man dann in die vierte Snare, so muß man hier nur dem durstigen Magic Mouth sagen, daß er in der Lage ist, den Durst auszuhalten („Endurable“). Dann noch schnell in die nächste Tür, und alles weitere ist Formsache. Ach ja, den vierten Wandteil kann man auch gleich mitnehmen. Was nun?

Oscon’s Fortress, das schwerste Dungeon überhaupt (nicht unbedingt der Monster wegen, sondern es wird durch die Tatsache erschwert, daß man diesen Dungeon nur zu viert angehen kann!). Hier muß man sich alle Level erkämpfen. Im ersten Level muß man drei Wärter finden, die man bei (7N/4E) eingeben muß, um die Treppe freizugeben (Lands of „Krill“, Pits of „FIRE“, Sword of „Silence“). Bei (12N/10E) sind dann die Treppen. Nun wird es interessant. Jetzt erscheint zum erstenmal die Message „Tripwire“. Hier hat man nur sehr wenig Zeit, den Abschnitt, in dem man gerade ist, zu durchqueren, oder man kann die Radieschen von unten zählen. Snareähnlichkeiten sind natürlich rein zufällig. Darauf folgt das erste „starke Stück“: Oscon’s Mirror Room! Ein quadratischer Raum, der nach allen Seiten gleich aussieht. Hier nimmt man die rechte Tür, die genau gegenüber des Eingangs ist, folgt ihr und gelangt dann in ein Darknessfeld. Hier gilt es, sechs Worte zu suchen und zu einem zusammenzufassen. Nun geht man in die Nord-Ost-Ecke, wo „The Last Destroyer“ auf die Party wartet. Ihm gibt man als Antwort „Dervak“, um die Treppen, die jetzt genau in der Nordwest-Ecke liegen, freizugeben.

So sind wir nun im dritten von vier Levels. Hier trifft man nach kurzer Zeit auf „Oscon’s Funhouse“! Ein großer Raum mit vielen Portalen, die sich gleichzeitig nach oben und unten verzweigen. Hier muß man bloß aufpassen, daß man kein solches Doppelportal erwischt, zwischen dem ein Teleporter ist (am besten den „SOSI“-Spruch anwenden). Jetzt noch „Livicaion“ einschalten, „E“ für nach oben drücken, und schon ist man im letzten Level von Oscon’s Fortress. (tötörötööö ...). Man befindet sich in einem langen Gang. Geht man nach links, kommt man in ein Darknessfeld, an dessen Ende Snare 5 liegt. Nach rechts gelangt man in ein

Räumelabyrinth mit vielen Geheimtüren, an dessen Ende man auf „Oscon himself“ trifft. Vorsicht, gegen Oscon ist jede Magie machtlos. In der Snare ist es von Bedeutung, drei Plätze in der Party freizuhalten, da die „Three of Paradox“ der Party beitreten müssen („To cut, to cut and even to smash ...“).

Die Namen der drei D4-Figuren muß man unbedingt wissen („Scissor“, „Paper“ und „Rock“). Die Reihenfolge ist immer anders, so daß man etwas herumprobieren muß. Nun zum Snare-Master, dann wählt man die südliche Tür, und schon hat man es geschafft. Aber nicht auf dem Rückweg leichtsinnig werden (vor allem die drei von der Party schmeißen, da sonst das Flüchten nicht richtig klappt). So ganz nebenbei: Es war öfter von einer „Dreamspell“ die Rede. Sie lautet „ZZGO“ und steht im Handbuch nur als vier Fragezeichen. Im Kampf angewendet bringt sie den AC-Wert der ganzen Party auf „L+“. Im Normalfall teleportiert sie die Party zu jedem Dungeon (1-7).

Nun zur Nummer sechs! „The Grey Crypt“ ist ein zweileveliges Dungeon in der Wildnis. Hier gibt man zuerst „GREY“ ein. Das ist ein Dungeon, in dem man ganz ohne Magie auskommen muß! Nur „SCSI“ funktioniert. Also – vor Betreten den „CAEY“-Spruch anwenden. Man gelangt ins zweite Level, indem man bei der Sphinx „WIZE ONE“ eingibt (man findet sie nach kurzer Suche in einem Labyrinth), wonach bei (18N/1E) die Treppe nach unten erscheint. Gibt man stattdessen „Death Sword“ ein, so kann man bei 0/0 das Dungeon wieder verlassen. Das zweite Level ist dann auch nicht weiter schwer. Ist man erst einmal außerhalb des Treppenbereichs, so ist im Süden eine Tür, hinter der mehrere Räume sind. Hier ist dann der „Vampire Dragon“. Besiegt man ihn, ist ein paar Felder weiter der Teleporter, der zur Snare 6 führt. In dieser muß eine verlorene Reihenfolge gefunden werden:

Spinner, grey, mouth1, blue, mouth2, grey, mouth3, blue, mouth4, grey, mouth1, blue, mouth2, grey, mouth3, blue, mouth4 und das Ganze nochmal bis mouth4.

So, jetzt ist im Süden eine Tür, in der man Wandteil Nummer sechs entgegennehmen kann. Den Destinystone und den Snare sieben werde ich nicht weiter erklären. Wenn man die ersten sechs Snares geschafft hat, sollte man dieses nun auch noch schaffen. Nur soviel: Der Destinystone liegt in Colosse. Hier fragt der „Strange Mage“ nach den zwei Worten (wer hat die beiden in den „Tombs“ herausgefunden?). Ich schätze, daß es nicht sehr viele waren, da es ein sehr schweres Rätsel war. Ich will sie dennoch verraten: „FREEZE“ und „PLEASE“. Außerdem trifft man nun endlich auf den sagenumwobenen „Zen Master“. Hat man den siebten Wandteil, geht man zum Temple of Narn und läßt einen Magier der Truppe die sieben Teile wieder zusammenschweißen (The Sceptor). Nun zum Sage, der in Wirklichkeit Lagoth Zanta ist. Ihn muß man mit über 30 Berserkern, die Critical Hits austeilen können, besiegen. Nachdem man den Kampf gewonnen hat, belohnt der König des Landes die Party, und man wird von ihm dann zum Warten auf Bard's Tale III verdonnert!

Mit dieser Kopfnuss müßte Destiny Knight eigentlich zu schaffen sein. Man sollte

aber nicht nur stur nach Kopfnuss gehen, denn es warten noch viele Überraschungen auf den User. Also: Viel Glück als Ritter des Schicksals bei einem der besten Spiele, die es jemals gegeben hat!

(Kopfnuss aus der ASM 4/1988; Autor: Eric Finke)